

Abstrak

Tujuan penelitian ini ialah membuat aplikasi pemesanan makanan berbasis Android dengan fitur *New Order*, *Order History*, *Restaurant Profile*, *Order Status Tracking Order*, dan *Setting Profile*. Metodologi yang digunakan adalah *waterfall model* pada metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan fase-fase sebagai berikut:

1. *Requirements definition*, menganalisa dan menentukan fitur yang diperlukan dalam aplikasi serta melakukan perincian dari setiap fitur.
2. *System and software design*, membuat perancangan awal aliran kerja aplikasi dengan menggunakan perancangan *storyboard*, *user experience*, *Unified Modeling Language* (UML), dan struktur *database*.
3. *Implementation and unit testing*, membuat *database* dan menerjemahkan hasil perancangan ke dalam kode bahasa pemrograman kemudian melakukan pengujian pada *program unit*.
4. *Integration and system testing*, menggabungkan *program unit* menjadi satu kesatuan sistem kemudian melakukan pengujian secara keseluruhan.
5. *Operation and maintenance*, mengoperasikan hasil *system testing* dan apabila dibutuhkan perubahan atau perbaikan, maka langkah-langkah sebelumnya dapat diulang kembali.

Hasil yang dicapai adalah aplikasi pemesanan makanan berbasis Android untuk *customer*, aplikasi berbasis Android untuk *courier*, serta *website* untuk *restaurant* dan *admin*. Simpulan dari penelitian ini adalah memudahkan *customer* melakukan pemesanan, memberikan informasi-informasi yang diperlukan oleh *customer*, membantu restoran menerima pemesanan, dan membantu *courier* saat menjalankan *delivery*.

Kata kunci

Aplikasi pemesanan makanan, Android, order, delivery